



**You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Królowie nie giną w wypadkach drogowych : teorie spisku i narracje gier wideo

Author: Marcin Sarnek

Citation style: Sarnek Marcin. (2014). Królowie nie giną w wypadkach drogowych : teorie spisku i narracje gier wideo. W: R. Boryśławski (red.), "Kryptohistorie : ukryte i utajone narracje w historii" (S. 23-44). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Marcin Sarnek
(Uniwersytet Śląski)

Królowie nie giną w wypadkach drogowych Teorie spisku i narracje gier wideo

W niniejszym eseju spróbuję w teoriach spiskowych odnaleźć wybrane elementy mechaniki i narracji gier wideo: przykłady mechanizmów narracji niejawnej (*implicit narrative*), narracji emergentnej (*emergent narrative*) oraz retoryki proceduralnej (*procedural rhetoric*). Nie podejmę się jednak prób szczegółowej analizy tych cech w nadziei, że zestawienie wspólnych właściwości teorii spisku i gier stworzy własny efekt retoryczny.

Zestawienie takie wydaje się ciekawe, ponieważ możemy w nim doszukać się intrygującego paradoksu, charakteryzującego zarówno teorie spisku, jak i gry wideo. Jedne i drugie budują swój retoryczny sukces dzięki procesowi wzbudzania przyjemności u odbiorców poprzez narracyjne i proceduralne mechanizmy wyimaginowanej sprawczości (*agency*). Każda z teorii spisku rzuca wyzwanie kryzysom wynikającym z braku poczucia sprawstwa, charakteryzującego grupy i jednostki uznające, że pewne szczególne narracje zostały wykluczone z oficjalnych relacji dotyczących wydarzeń historycznych. Gry wideo z kolei budują swój sukces artystyczny i komercyjny na podstawie podobnej iluzji sprawczości, konstruowania wśród graczy złudzenia, że to oni kontrolują wydarzenia wewnątrz świata gry. Paradoks ukrywa się w stwierdzeniu, że choć fenomenowi popularności teorii spisku często przypisuje się „zasługę” ożywienia zainteresowania postmodernistyczną kondycją współczesnej historiografii, zakorzenionej w poststrukturalnej teorii literaturoznawczej, medium gry wideo oferuje zbliżone mechanizmy symulujące sprawczość, chociaż z punktu widzenia dynamiki narracji gra, jako taka, wydaje się być niemal doskonałym praktycznym przykładem „pisania strukturalistycznego”.

Poststrukturalne cechy popularnych teorii spiskowych są liczne i wymienić można spośród nich decentralizację znaczenia, wyrafinowaną in-

tertekstualność czy też maksymalizm wielu teorii spisku. Terminy te są powiązane z postmodernistyczną wizją historii i historiografii; metody, którymi teorie spisku promują nowe sposoby organizacji wiedzy o przeszłych wydarzeniach, wskazują więc na postmodernistyczny charakter teorii spisku i pozwalają jednocześnie definiować je jako uprawianie paranoicznej i „partyzanckiej” historiografii. Choć teorie te powstają poza akademią, bez autoryzacji zawodowych historiografów, ich twórcy wykonują trzy podstawowe gesty charakteryzujące historiografię akademicką: krytykę istniejących relacji i analiz, wprowadzenie nowych dowodów i dokumentów oraz zapis nowej relacji.

Opis gier wideo jako praktyk pisania (i czytania) strukturalistycznego wydaje się być podobnie usprawiedliwiony. Przyjemność czerpana z gry budowana jest poprzez sekwencje syntaktycznych wyborów dokonywanych przez gracza rozwijającego lub odkrywającego w ten sposób historię opowiadaną przez grę (o ile gra ma scenariusz) lub — mówiąc bardziej bezpośrednio — przyjemność ta jest budowana dzięki dokonywaniu sekwencji wyborów zaprojektowanych wewnątrz gry przez jej twórców. Spostrzeżenie to odnieść można nie tylko do krytycznego potencjału kryjącego się w grach wideo, będących wdzięcznym materiałem analiz strukturalistycznych, co zauważyli liczni badacze (m.in. Diane Carr¹). Ma ono również bardziej praktyczny wymiar, czego dowodem są liczne podręczniki projektowania narracji gier, czerpiące inspiracje z na wpółstrukturalistycznych dzieł Josepha Campbella². Innymi słowy, usprawiedliwionym wydaje się stwierdzenie, że podczas gdy wyrafinowana teoria poststrukturalistyczna opisuje mechanizmy współczesnej historiografii, w zasadzie nieustannie komplikując jej opis, przynajmniej niektóre cechy tych mechanizmów mogą zostać opisane za pomocą znacznie prostszych narzędzi, zapożyczonych ze świata rozrywki interaktywnej.

Zestawiając ze sobą teorie spisku i gry wideo, nie mam zamiaru ani trywializować, ani niepotrzebnie udratyzować historii, historiografii czy też rozrywki interaktywnej. Moim celem jest — po prostu — wskazanie, jak wszechobecne formy rozrywki i uczestnictwa w kulturze mogą pomóc nam zrozumieć, jak i dlaczego wydarzenia sprzed nierzadko wielu dekad czy stuleci wciąż motywują grupy i jednostki do tego, by nieustannie rozwijać narracje skupione wokół tych zdarzeń. Ambicją tego eseju jest zatem propozycja uproszczenia dyskursu teorii spisku; nie po to, aby podważać istniejące analizy mechanizmów myślenia spiskowego, ale by proponować

¹ D. CARR: *Textual Analysis, Digital Games, Zombies*. W: *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.24171.pdf> (dostęp: 30.03.2014).

² Zob. np.: *Game Writing: Narrative Skills for Video games*. Red. C. BATEMAN. Stamford, CT 2006; *Professional Techniques for Video Game Writing*. Red. W. DESPAIN. Nattick, MA 2008.

nowe pola ewentualnej debaty. Z uwag tych wynika, jak sądzę, że esej ten ma charakter świadomie felietonistyczny i przedstawia argument retoryczny, a nie dogłębną naukową analizę.

Polityczny potencjał teorii spisku udokumentowany jest dzięki licznym przykładom historycznym. Niektóre z nich mają charakter anegdotyczny, inne wskazują zaś, jak teorie spisku odnoszące retoryczny sukces mogą wpływać na lokalne i międzynarodowe procesy polityczne³. Retoryczne aspekty teorii spisku również zostały dokładnie przeanalizowane przez licznych autorów. Badania te wskazują na spektrum form retorycznych, z których często korzystają teorie spisku, takich jak antyteza, aporia i paradoks, oksymoron, sofizm, ironia oraz — być może w sposób najbardziej szczególny — sylogizm i entymemat⁴. Badania nad retorycznymi cechami teorii spisku często idą więc śladem klasycznej retoryki arystotelesowskiej oraz późniejszych teorii retoryki i sztuki perswazji⁵. Naiwnym byłoby wierzyć, że każdy możliwy komunikat może zostać „wszczepiony” do akceptacji publiczności przy użyciu skutecznej retoryki, jednak z pewnością łatwiej retoryczny sukces odnoszą te teorie spisku, które wzmacniają uprzednio istniejące ideologie i tworzą znaczenia, których publiczność (świadomie lub podświadomie) oczekuje. Znaczenia te nie powstają bowiem w próżni; aby szczęśliwie osiągnąć swoje narracyjne i retoryczne cele, teorie spisku wymagają kontekstualizacji, której dostarcza krajobraz idei obecnych w społeczności odbiorców. Stwierdzenie to zakrawa na banał: popularność poszczególnych teorii spisku jest z natury rzeczy związana z kontekstem historycznym, społecznym i kulturowym, w której teoria ta krąży.

Podobnie rzecz ma się z teoriami spisku dotyczącymi zamachu na prezydenta Johna F. Kennedy’ego. Na przykład kryzys finansowy początku

³ Przykłady teorii spisku, które wpłynęły na światową historię, są liczne. Najbardziej dramatycznym z nich jest historia Holocaustu.

⁴ Entymemat to sylogizm pozbawiony jednej z tworzących go przesłanek. Entymemat prowadzi do wniosku, że owa domniemana przesłanka jest prawdziwa w świetle prawdziwości przesłanki obecnej w konstrukcji entymematu. Przykładowo w entymemacie „Nie możesz ufać temu człowiekowi, ponieważ jest on politykiem”, pominięto przesłankę „Politycy nie są godni zaufania”, która stanowi ukryty wniosek entymematu. Korzystanie z entymematów przez teorie spisku jest dobrą ilustracją mechanizmu działania retorycznie udanego entymematu: nie jest on jedynie *skrótowym sylogizmem*, jego użycie jest zawsze perswazyjne. To retoryczne pominięcie przesłanki tworzy efekt perswazyjny poprzez wymuszenie rekonstrukcji znaczenia tej pominiętej przesłanki. Kompleksowa teoria mechanizmów entymematów przedstawiona została np. w J. WALKER: *The Body of Persuasion: A Theory of the Enthymeme*. „College English”, Vol. 56, No. 1 (Jan. 1994), s. 46–65 oraz T.B. FARRELL: *Aristotle’s Enthymeme as Tacit Reference*. W: *Rereading Aristotle’s Rhetoric*. Red. A.G. GROSS i A.E. WALZER. Carbondale, IL 2008, s. 93–106.

⁵ Zob. np.: M. FENSTER: *Conspiracy Theories: Secrecy and Power in American Culture*. Minneapolis, MN 1999; M. REDFIELD: *The Rhetoric of Terror: Reflections on 9/11 and the War on Terror*. New York 2009).

XXI wieku otworzył wystarczającą przestrzeń, aby teorie spisku łączące zabójstwo Kennedy'ego z wydanym przez niego w czerwcu 1963 roku Rozporządzeniem Wykonawczym nr 11110 zyskały olbrzymią popularność. Ogólne założenia tych teorii każą nam wierzyć, że Rozporządzenie 11110 stanowiło podjętą przez Kennedy'ego próbę wprowadzenia w życie szerszego planu, którego celem stać się miało ograniczenie władzy Systemu Rezerw Federalnych i przeniesienie ośrodka władzy monetarnej z Fed do Departamentu Skarbu poprzez stopniowe zastąpienie „pustych” banknotów federalnych, nie mających pokrycia w kruszcu, srebrnymi certyfikatami, które rozporządzenie pozwalało produkować Departamentowi Skarbu dzięki posiadanym zasobom srebra. Po raz pierwszy teoria ta pojawiła się w świecie teorii spisków w roku 1989, kiedy opublikowano książkę *Crossfire* autorstwa Jima Marrsa⁶, nie wzbudziła ona jednak znacznego zainteresowania aż do roku 2007, kiedy to przypomniano sobie o niej w gorącej atmosferze załamania na rynku kredytów hipotecznych i na rynku mieszkaniowym. W 1991 roku Oliver Stone, który częściowo oparł scenariusz swojego filmu *JFK* na książce Marrsa, nie uznał tej teorii za wystarczająco interesującą, aby umieścić odwołanie do niej w filmie. Dzisiaj jednak żadna z prowadzonych w Internecie dyskusji wokół zamachu na JFK nie jest kompletna, dopóki któryś z uczestników nie wskaże przedstawicieli Systemu Rezerw Federalnych jako głównych aktorów spisku, który przyniósł śmierć Kennedy'ego.

* * *

Niniejszy tekst zbudowany jest na odczuciu, że narastające skomplikowanie i coraz większa abstrakcyjność dyskursu literaturoznawczego i narratologicznego przyspieszają proces odrywania się akademii od jej własnych retorycznych powinności. Stwierdzenie takie jest — naturalnie — świadomie sarkastyczne; sarkazm ten przestaje jednak bawić, gdy zastanowimy się nad rzeczywistym wpływem, jaki wyrafinowane teorie akademickie mają na debaty dotyczące obecności teorii spisku w życiu społecznym, odbywające się na co dzień w mediach, gdy spróbujemy zadać sobie pytanie, jak dobrze słyszalny jest podczas tych debat głos akademii oraz jaki jest społeczny odbiór roli akademii w debatach.

Moje własne, dość pesymistyczne odpowiedzi na te pytania prowadzą mnie do zaproponowania wulgarnej próby uproszczenia dyskursu teorii spisku: do propozycji, by spojrzeć na teorie spisku z perspektywy gier wideo. Taki być może trywialny gest jest zaledwie kolejnym przykładem nachalnie retorycznej argumentacji: jeżeli uznamy, że oczekiwane wyniki działań akademii we wszechświecie teorii spisku nie są nazbyt imponujące, uznać możemy również, że nadszedł być może czas, by pomyśleć o teoriach spisku,

⁶ J. MARRS: *Crossfire: The Plot that Killed Kennedy*. Nowy Jork 1989, s. 275.

używając najbardziej nawet fantastycznych propozycji metodologicznych, mogących zaangażowanie akademii uczynić mniej ezoterycznym.

Musimy znaleźć odpowiednią narrację!

Wyjaśniając potencjalnie kontrowersyjne opinie, które padły dotychczas w tym rozdziale, wypada dobitnie stwierdzić: nie twierdzę bynajmniej, że teorie spisku mają wiele wspólnego z grami wideo czy że cechuje je jakiekolwiek podobieństwo wykraczające poza mechanizmy retoryczne wykorzystywane przez twórców gier i twórców teorii spisku. Nie mam również nic przeciwko wyrafinowaniu dyskursu akademickiego jako takiego. Proponuję jedynie uproszczony model opisu teorii spisku, który sam w sobie ma pewne retoryczne ambicje. Potrzebę takich uproszczeń, poza wątpliwą obecnością dyskursu akademickiego w społecznej świadomości, zilustrować można również za pomocą kolejnego ciekawego paradoksu dotyczącego współczesnej kondycji historiografii: postmodernistyczne cechy historiografii wydają się być akceptowane nawet przez podmioty polityczne rutynowo oprotostowujące nawet samo istnienie postmodernizmu. To ciekawe rozdzielenie widoczne jest w często wypowiedzianych żądaniach prowadzenia aktywnej „polityki historycznej”, która ma przeciwdziałać wpływowi narzuconej odgórnie i z zewnątrz narracji historycznej poprzez przedstawienie poprawnie skonstruowanej lokalnej narracji. Żądania te zostają najwyraźniej zilustrowane nawoływaniami do znalezienia „właściwej narracji”, której funkcje są niezwykle zbliżone do każdego przykładu myślenia konspiracyjnego: rzucenie wyzwania porządkowi narzuconemu przez obce autorytety poprzez konstruowanie alternatywnej narracji odpowiadającej na potrzeby publiczności postrzegającej się jako większość wykluczona z procesu politycznego.

Polityczny potencjał gier wideo zaczyna przyciągać uwagę projektantów gier, badaczy oraz polityków — chociaż wciąż można mieć nadzieję, że społeczeństwa zachodnie mają jeszcze nieco czasu, by przygotować się na pełne efekty tego trendu. Gdy piszę o potencjale politycznym gier wideo, nie mam wyłącznie na myśli prawdopodobnego wykorzystania gier jako nośników ideologii, efektywnych na poziomie tematycznych przedstawień graficznych i narracyjnych. Znacznie bardziej interesująca jest zdolność gier do pobudzania aktywności politycznej poprzez wykorzystanie mechanizmów, które Ian Bogost nazywa retoryką proceduralną (*procedural rhetoric*)⁷ i które mogą wynikać również z zastosowania znacznie prostszego konceptu narracji

⁷ I. Bogost: *Persuasive Games: The Expressive Power of Video games*. Cambridge, MA 2010.

emergentnej (*emergent narrative*). Kiedy połączymy obydwa pojęcia, możemy uzyskać model opisu gry, w którym interakcje zaprojektowane wewnątrz gry przy użyciu retoryki proceduralnej wytwarzają narrację emergentną prowadzącą do *działania*, oferującą graczowi satysfakcjonujące poczucie sprawczości, choć działanie to, wynikające z oddziaływania narracji emergentnej na gracza, ma swojego autora zewnętrznego wobec gracza i jedynie symuluje sprawczość. Argumentacja taka powtarza, po części, wywód Bogosta, którego książki traktujące o „grach perswazyjnych” (*Persuasive Games*⁸), „grach dziennikarskich” (*Newsgames*⁹) oraz o praktycznych zastosowaniach gier w polityce¹⁰ rozpoczęły poważniejszą dyskusję akademicką nad retorycznymi cechami gier wideo. Powołując się na badania Bogosta, mam zamiar wskazać, jak perswazyjne cechy mechaniki gier wideo obecne są w perswazyjnych cechach teorii spisku.

Narodziny postmodernistycznej historii?

W ciągu pięćdziesięciu lat, które minęły od wydarzeń w Dallas, zamach na prezydenta Johna F. Kennedy’ego stał się potężną postmodernistyczną narracją. Sam moment zamachu stał się najdokładniej — w całym doświadczeniu gatunku ludzkiego — opisanym okresem czasu. Nieustający proces opisywania odbywa się — co oczywiste — daleko poza akademią, jednakże również wewnątrz akademii badania zabójstwa JFK stworzyły archiwum, w którym stosunek „tekstu do opisywanego czasu” jest nieporównywalny do archiwum gromadzącego teksty dotyczące jakiegokolwiek innego wydarzenia. Owszem, można stwierdzić, że to dynamika zamachu jest odpowiedzialna za ten stan rzeczy (pociski przemieszczają się wszak szybko), jednak bardziej poprawna wydaje się konstatacja sugerująca, że ów efekt kuli śnieżnej, charakteryzujący archiwum zabójstwa JFK, jest produktem wyobraźni. Wzrost archiwum czerpie swoją potencję z wagi, jaką wydarzenie tej rangi przypisuje ludzka wyobraźnia — zarówno wśród szerokiej publiczności, jak i uczonych.

Używam tutaj słowa „wyobraźnia” nie po to, by spekulować nad tym, czy teorie spisku, czy też całość historiografii dotyczącej zamachu na JFK są wynikami wyimaginowanych urojeń, a w znacznie bardziej pozytywnym sensie, zbliżonym do użycia tego słowa w naukach przyrodniczych,

⁸ Ibidem.

⁹ I. BOGOST, S. FERRARI, B. SCHWEIZER: *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge, MA 2010.

¹⁰ I. BOGOST: *How to Do Things with Video games*. Minneapolis, MN 2010.

w których ogrom materiału źródłowego jest w twórczy sposób poddany edycji; z edycji z kolei wynika teoria lub odkrycie, które często wymagają wyobraźni: na przykład wyobraźni niezbędnej do tego, by poprawnie zaprojektować eksperyment. Choć nauki przyrodnicze również padały w swojej historii ofiarą zarzutów o stawianie fantastycznych tez, to jednak historiografia wydaje się najczęstszym celem żądań o dramatyczne przeformułowanie swoich założeń, również z powodu porażki, którą nauka ta poniosła, próbując zorganizować wyobraźnię szerokiej publiczności wokół jednej, spójnej narracji zamachu na Kennedy'ego.

Jeżeli jedną z funkcji naukowego badania historii jest dostarczanie relacji dotyczących przeszłych wydarzeń, relacji, które umożliwiają stworzenie teorii dotyczących przeszłości mających zrozumiałe znaczenie, to można pokusić się o stwierdzenie, że rozwój wielkiej narracji wokół zabójstwa Kennedy'ego wskazuje na porażkę historiografii, niezdolnej do wypełnienia tej funkcji, lub też na fundamentalną zmianę metodologii i zadań tej dyscypliny. Rozmiar archiwum zbudowanego wokół zamachu na JFK praktycznie uniemożliwia skuteczną edycję: narracja zamachu stała się fantastyczną mapą, a jej wymiary przekraczają wielokrotnie terytorium, które mapa ta ma symbolicznie przedstawiać.

Oficjalne archiwum liczy ponad pięć milionów stron dokumentów dotyczących samego zamachu oraz oficjalnych dochodzeń kryminalnych, które po nim nastąpiły¹¹. Podczas gdy olbrzymia większość tych dokumentów rządowych została ujawniona dzięki JFK Records Act z roku 1992, znacząca liczba dokumentów pozostanie tajna do roku 2017. Ten stos dokumentów sprowokował nieporównywalną z żadnym innym archiwum liczbę publikacji autorstwa zarówno zawodowych historyków, jak i amatorskich (czy też raczej niezawodowych) badaczy. Rozwój Internetu przyniósł — co oczywiste — geometryczny wzrost archiwum, wzbogacanego codziennie przez oryginalne dyskusje prowadzone *online*.

Oczywisty nadmiar informacji i szczegółów oraz niemożliwość spenetrowania archiwum w całości wymusza niezbędne edycje (i teorie, które rodzą się w wyniku samego aktu edycji), służące rozmaitym, często przeciwstawnym, ideologiom i agendom politycznym, które wykorzystują całe spektrum narzędzi politycznych, socjologicznych, psychologicznych czy narracyjnych w celu skuteczniejszego ich rozpowszechnienia. W rzeczy samej, podczas gdy nieprzeniknioność archiwum¹² stanowi olbrzymie wyzwanie dla nie-

¹¹ *Frequently Asked Questions about the JFK Assassination Records Collection*. "The National Archives and Records Administration"; <http://www.archives.gov/research/jfk/faqs.html> (dostęp: 31.03.2014).

¹² Oficjalne archiwum daje dostęp do pięciu milionów stron dokumentów. Jednak brak zaufania do autorytetów i wyników pracy zbiorowej, charakteryzujący wielu autorów teorii spisków, powoduje, że wielu z nich stawia sobie za ambicję samodzielne przebrnięcie przez

profesjonalnego badacza, jest ono również ukrytym błogosławieństwem — korzystają z niego chętnie twórcy teorii spisku, które często budowane są na oskarżeniach wybiórczych pominięć w „relacjach oficjalnych”.

Działanie

Perswazyjna moc popularnych teorii spisku opiera się na narracyjnych cechach spektaklu, którego dopatrzeć się można w niemal każdym dramatycznym wydarzeniu historycznym. „Zamach na Kennedy’ego” jest przecież nie tylko wydarzeniem podlegającym narracji, ale też zbiorem wszystkich efektów działań podjętych przez uczestników dramatu historycznego, motywacji sprawców (w znaczeniu „jednostek wyposażonych w moc sprawczą”, inaczej nazywanych „aktorami”), czyli efektów ich prawdziwej lub domniemanej sprawczości, a także efektów kryzysu i konfliktu, w które uczestnicy dramatu się angażują. Teorie spisku nie rozwijają się jedynie jako swoista narracyjna spuścizna wydarzenia historycznego i towarzyszących mu działań. Teorie spisku wymagają bowiem od swoich twórców oraz zwolenników działań także z ich strony i obiecują pożądany produkt tych działań: wzmocnione poczucie własnej sprawczości.

Jakiego rodzaju działania są zatem oczekiwane przez teorię spisku? Podczas gdy polityczne platformy promowane przez teorie spisku nie unikają rzeczywistych nawoływań „do broni”, marszów, palenia kukieł czy przemocy, teorie spisku — mając narracyjny charakter — wymagają działań subtelniejszych: przewrócenia kart książki, kliknięcia w hiperłącze oraz *aktywizacji*, co rozmywa różnice pomiędzy hobby i działaniem politycznym. Wszystkie teorie spisku — a także każdy spisek — zaczynają się jednak od działania innego rodzaju: aktu pisania czy też aktu autorstwa.

By wątek ten omówić szerzej, proponuję sięgnąć do klasycznej powieści „konspiracyjnej”: *Libra* Dona DeLillo¹³.

Fikcyjna biografia Lee Harveya Oswalda, przedstawiona w powieści DeLillo, wskazuje, że najważniejszym stymulantem nieświadomego uczest-

archiwum, bez pośrednictwa osób trzecich. Zakładając, że każdego dnia swojej pracy zdolni są przeanalizować 500 stron dokumentów, praca ta wymaga 26 lat codziennej pracy. Oczekiwanie, że praca taka może rzeczywiście zostać wykonana, jest niepraktyczne i nierealistyczne, jednak ponieważ w świecie teorii spisku każdy dokument ma znaczenie i może dostarczyć ostatecznego dowodu spisku, nieuniknione edycje archiwum wzbudzają automatycznie oskarżenia o manipulację.

¹³ D. DeLILLO: *Libra*. Nowy Jork 1988. Pierwsze polskie wydanie D. DeLILLO: *Libra*. Tłum. J. KRAŚKO. Warszawa 2007.

nictwa Oswalda w wielkim spisku jest doświadczany przez niego kryzys poczucia sprawczości. Dramat Oswalda DeLillo rozwija się w wyniku konfliktu pomiędzy jego własnym określeniem się jako pełnego potencji twórczej autora własnej narracji a jego rzeczywistą rolą aktora w cudzej opowieści. Konflikt ten może zostać rozwiązany — podobnie jak niezliczone inne konflikty literatury amerykańskiej — wyłącznie poprzez przemoc. Mówiąc bardziej precyzyjnie, dramat wynika z apatycznych, aczkolwiek upartych żądań własnej sprawczości i z dążności do osiągnięcia oczekiwanego statusu *autora* poprzez działanie. Zanim ostatecznie decyduje się podjąć działanie (w powieści pociąga wszak za spust), Oswald komunikuje swoje ambicje osiągnięcia sprawczości poprzez pisanie (swojego *Dziennika Historycznego*). Ponieważ jest on przedstawiony w powieści jako pionek uczestniczący w nadrzędnej narracji spisku mającego na celu zabicie Kennedy'ego, związanego przez rozczarowanego polityką wobec Kuby, rozgoryczonego agenta CIA Wina Everreta, wciąż pozostaje zagadką powieści, czy Oswald działa z własnej wolnej woli, czy też pozostaje do końca produktem cudzego autorstwa. Jednakże, tak czy inaczej, właśnie przez akcję podejmuje próbę przezwyciężenia kryzysu własnej sprawczości.

Narracja zbudowana wokół postaci Oswalda, a także całość wielowątkowej narracji powieści, wynika — czy też wynurza się — z nieustających negocjacji pomiędzy pozostałymi narracjami ukrytymi w dziele DeLillo, których poszczególni autorzy walczą o kontrolę nad ich własnymi opowieściami. Głównym wątkiem narracji Everreta jest, na przykład, spisek mający na celu organizację z założenia nieudanego zamachu na Kennedy'ego; spisek ten rozrasta się jednak w niekontrolowany sposób i osiąga kulminację przychodzącą w postaci rzeczywistego zabójstwa prezydenta. W wyniku związania spisku i towarzyszących mu starań o odzyskanie autorstwa i, wraz z nim, sprawczości spisek Everreta wymusza powołanie do życia elementów narracyjnych nowego (objawiającego się) *emergentnego* spisku¹⁴, który niejako pisze się sam i, jak stwierdza DeLillo, dąży do śmierci.

Podobny kryzys mocy autora i podobny kryzys sprawczości nęka również Nicholasa Brancha, analityka CIA, który otrzymuje na wiele lat po śmierci Kennedy'ego tajne zadanie spisania spójnej i ostatecznej historii zamachu. Ponieważ nie jest on w stanie kontrolować wielkości archiwum, zarzucany tysiącami nowych dokumentów przekazywanych mu regularnie przez tajemniczego Kuratora, Branch szybko traci zdolność pisanie i jego tożsamość autora zanika, rozmyta w nadrzędnej wielkiej narracji zamachu.

¹⁴ Oczywiście wywód ten staje się jaśniejszy, gdy przypomnimy sobie, że wyrazy „spisek” oraz „akcja” (narracji, powieści) oddane są w języku angielskim przy użyciu jednego słowa: *plot*.

Analogiczne kryzysy sprawczości od zawsze motywowały zainteresowanie teoriami spisku przynajmniej na kilku poziomach. Jedną z teorii analizujących wpływ ambicji odzyskania poczucia sprawczości na popularność teorii spisku wysunął Timothy Melley, autor książki *Empire of Conspiracy*¹⁵. Aby opisać eksplozję popularności teorii spisku w powojennej Ameryce, Melley używa terminu „paniczny lęk przed utratą sprawczości” (*agency panic*). Gdy w społeczeństwach narasta odczucie, że indywidualna tożsamość jest zabierana przez autorytarny system władzy, to właśnie z powodu odczuwania takiego panicznego lęku przed utratą poczucia sprawczości strachu jednostki próbują odzyskać swoją autonomię, podążając tropem, którym wiodą je teorie spisku¹⁶.

Inny przykład reakcji na dramatyczne wydarzenia, które wymykają się prostolinijnemu zrozumieniu, odszukać można w skłonności wielu teorii spisku do przekształcania pozbawionych znaczenia wypadków czy przypadkowych aktów przemocy w naznaczone znaczeniem narracje, w których publiczność odnajduje wyimaginowany dramat. Królowie, królowe, księżne czy prezydenci nie giną w wypadkach samochodowych, ponieważ publiczność oczekuje, by życia wypełnione symbolicznym znaczeniem zakończyły się równie znaczącą śmiercią, nawet jeżeli znaczenie ich życia produkowane jest już przez pozagrobowych biografów.

Taka produkcja znaczenia możliwa jest tylko wtedy, gdy w dekonspirowanie sprawców tragedii zaangażowana zostanie wystarczająca ilość społecznej energii. Dokładnie wtedy, gdy odbywa się ów proces, poczucie sprawstwa wybranej elity poszukującej prawdy zostaje wzmocnione poprzez ich działania: akt identyfikacji czy też rozpoznania spisku, odkrywania dowodów, pisanie nowej relacji, co w zasadzie sprowadza się często do sporządzania nowych zestawień czy edycji, czyli — używając terminologii klasycznej retoryki — konstruowania entymematów. Choć ujawnianie kłamstw i odkrywanie prawdy, które obiecują teorie spisku, trudno uznać za działania pozbawione legitymacji w jakimkolwiek społeczeństwie demokratycznym, naiwna wiara w pełną społeczną legitymację tak konstruowanych teorii spisku wynika po części ze zderzenia z sofizmatem mechanizmu sugerowanego pytania o legitymację („czyż nie wolno nam poznać prawdy?”), entymematem, który takie pytania tworzy (np.: „kim jest ten, kto chciałby zabronić poszukiwania prawdy?”), a także z perswazyjnego mechanizmu

¹⁵ T. MELLEY: *Empire of Conspiracy: The Culture of Paranoia in Postwar America*. Ithaca, NY 2000.

¹⁶ Ibidem. Kompleksową analizę argumentacji Melleya oraz streszczenie innych teorii podejmujących tematykę konspiracyjnych reakcji na kryzysy społeczne przedstawia R. MCINTYRE: *Conspiracy Theories In the Face of Tragedy*. George Washington University, niepublikowany manuskrypt; <http://www.G.Wu.edu/~uwp/fyw/euonymous/2005-2006/06-mcintyrefinal.pdf> (dostęp: 31.03.2014).

narracyjnego: wezwania do działania w imię wspólnej walki z monopolem dyskursu historycznego (a zatem i politycznego), wspólnej walki o odzyskanie indywidualnego poczucia sprawstwa. Żadna z retoryk politycznych nie sprzedaje się chyba lepiej — zwłaszcza w „słabych demokracjach” — niż sytuowanie gotowego na to odbiorcy w pozycji ofiary pozbawionej swego głosu oraz pozbawionej poczucia sprawczości przez reżim narzucający własną narrację.

Narracja gier

Wydaje mi się, że w tym miejscu wypada zwrócić uwagę na pewną manipulację narracyjną, której dopuściłem się we wcześniejszych akapitach: gdy pisałem o tym, że narracja dotycząca zamachu na Kennedy’ego stała się mapą o rozmiarach większych niż terytorium, które symbolicznie opisuje, zasugerowałem, że mapa taka jest wyjątkowa. Podczas gdy ambicje dostarczania publiczności wszystkich możliwych, prawdopodobnych i nieprawdopodobnych permutacji faktów, biografii, dokumentów i kontekstów oraz układanie ich w dziesiątki scenariuszy wydaje się być prawdziwie wyjątkowym, ponieważ dotyczą one wszystkie zaledwie niecałych 10 sekund historii ludzkości, takie traktowanie archiwum oczywiście nie jest wcale wyjątkowe i nie ogranicza się wyłącznie do teorii spisku. Można pokusić się o stwierdzenie, że jest to cecha bardzo wielu gałęzi wiedzy. Jednak aby zilustrować to zjawisko dobitniej, chciałbym użyć przykładu nie ze świata nauki, a ze świata gier.

Pokonanie komputera (czy też odpowiedniego programu) w grę w szachy jest dzisiaj wciąż możliwe (choć staje się to coraz trudniejsze); komputer nie musi nawet *udawać* własnej słabości, by takie zwycięstwo mogło nastąpić. Niektórzy z nas wyobrażają sobie, że kiedy gramy w szachy przeciwko komputerowi, maszyna ta powinna być w stanie wygrać, ponieważ jej gra polega na bieżącym pobieraniu aktualnego stanu gry z podręcznej bazy danych zawierającej *wszystkie możliwe stany gry* i doborze z innej bazy danych następnego ruchu uzasadnionego statystyczną pewnością wygranej. Kiedy maszyna przegrywa, wydaje nam się, że musi to robić *celowo*, co zdaje się być ukrytą wewnątrz silnika gry cechą zaprojektowaną przez twórców gry po to, by gra w szachy z komputerem była wciąż grywalna. Idea taka, choć elegancka i prosta, jest również — szczęśliwie dla szachistów — kompletnie błędna.

Liczba wszystkich dozwolonych konfiguracji bierok na szachownicy (pozycji) w grze w szachy znajduje się w zakresie pomiędzy 10^{43} a 10^{47} (czyli

10 z 43 zerami oraz 10 z 47 zerami). Złożoność drzewa decyzji gry w szachy określa zaś liczba wszystkich możliwych do przeprowadzenia rozgrywek i wynosi ona ok. 10123. Te olbrzymie liczby oznaczają, że jeżeli ktoś zechciałby zapisać na kartce papieru przebieg wszystkich możliwych rozgrywek lub stworzyć własną bazę danych wszystkich możliwych konfiguracji bierok, musiałby w którymś momencie przerwać swoją pracę z bardzo prostego powodu: względnie szybko operacje te wyczerpałyby zasób całej materii dostępnej we wszechświecie. To słynna cecha gry w szachy, często z dumą podkreślana przez szachistów: liczba wszystkich możliwych legalnych pozycji bierok na planszy jest większa niż liczba cząsteczek we wszechświecie. Do roku 2012 udało się stworzyć „tablice końcówek” (tablice Nalimowa), które wykorzystywane są przez silniki programów szachowych, zawierające rozwiązanie wszystkich końcówek rozgrywek, w których na szachownicy pozostaje maksymalnie siedem bierok. To ograniczenie powoduje, że gra z komputerem jest wciąż interesująca.

Szachy mają jednak — podobnie jak wiele innych gier — inne cechy, o których warto wspomnieć: nie jest czymś niezwykłym, by myśleć o pojedynczej rozgrywce szachowej w kategoriach narracji. Szachy są przecież, oczywiście w ograniczonym stopniu, symulacją pola bitwy, na którym wydarzenia rozgrywają się nieco podobnie do wydarzeń będących przedmiotem opowieści. W rzeczy samej, wysiłki ku temu, by uatrakcyjnić szachy, mają swoje własne historie, zaś istniejące narracje „wokołoszachowe” dotyczą zarówno samych rozgrywek, jak i ich często bogatego kontekstu (za przykład posłużyć może słynny mecz o mistrzostwo świata pomiędzy Bobbym Fischerem i Borisem Spasskim rozegrany w 1972 roku, którego dramatyczna narracja stała się ważnym elementem wielokrotnie nagradzanego filmu dokumentalnego *Bobby Fischer Against the World*¹⁷).

Jednak chociaż narracje takie mogą mieć niejednokrotnie ważne znaczenie edukacyjne, inny aspekt narracyjny szachów wydaje się bardziej interesujący. Mam tutaj na myśli te aspekty narracyjne szachów, które mają olbrzymi wpływ na konstruowanie strategii rozgrywki, zwłaszcza partii rozgrywanych przeciwko mniej doświadczonym graczom lub, paradoksalnie, partii rozgrywanych przeciwko doświadczonym graczom, którzy mogą błędnie oczekiwać od swojego przeciwnika braku doświadczenia. Tak ważna w każdej partii analiza strukturalna budowana jest przecież na ocenie możliwych do wykonania ruchów, wynikającej z bieżącego śledzenia zmieniającego się dynamicznie z każdym ruchem drzewa decyzji: każdy ruch przypomina dzięki temu paradygmatyczne wybory dokonywane wewnątrz składni narracji. Podczas gdy doświadczeni gracze preferują zazwyczaj budowanie swojej przewagi wyłącznie na chłodnej kalkulacji, gracze

¹⁷ *Bobby Fischer against the World*. Reż. L. GARBUS. Docurama Films 2011.

mniej doświadczeni sięgają po strategię gry, której celem jest zachwianie przekonania o racjonalności kalkulacji, poprzez ruchy, które mają wprowadzić niepewność co do kierunku, w jakim potoczy się oczekiwana narracja (przebieg) gry.

Upraszczając tę kwestię jeszcze bardziej: gdy gracz przyjmuje taką „intuicyjną” taktykę, rozgrywka szachowa wymaga od niego dużej dozy pewności siebie. Owe rzadkie przypadki rozgrywek, w których gracze wydają się reagować na rozwój wydarzeń na szachownicy w sposób intuicyjny (kiedy w rzeczywistości budują strukturę narracyjną swojej gry, motywowaną chęcią skonfundowania przeciwnika), pozwalają definiować szachy jako grę opartą na pewności siebie i wykorzystującą mechanizmy wzbudzające zaufanie przeciwnika wobec własnej pewności siebie i wynikającej z niej oceny działań gracza. Być może można wręcz definiować szachy w tym kontekście jako grę, w której umiejętnością decydującą o wygranej jest właśnie umiejętne budowanie w świadomości przeciwnika zaufania co do jego własnej oceny oczekiwanych umiejętności gracza i jego ruchów na planszy. Mechanizm ten przypomina mechanizm oszustwa opartego na *confidence trick*, czyli wykorzystującego fałszywe zaufanie ofiary wobec motywów sprawcy i roztaczanej przez niego narracji. Podobnie jak w takich formach oszustwa, sukces gry i zawartej w niej decepcji nie wynika wyłącznie z kontekstu gry, języka ciała czy też innych przykładów taktyki gry wykorzystującej jej otoczenie (np. niesportowe rozpraszenie przeciwnika irytującymi dźwiękami etc.). Strategia przynosząca sukces wymaga wykorzystania mechaniki samej gry i pozwala — dzięki starannie dobranym ruchom, których celem jest decepcja — wzbudzić w przeciwniku fałszywe zaufanie, poczucie kontroli i sprawczości, a następnie wykorzystać je w celu odniesienia zwycięstwa. Ta budowana na błędnych przesłankach pewność siebie przeciwnika jest zatem produktem narracji, którą przeciwnik dostrzega w kolejnych ruchach gracza, narracji, której głównymi wątkami są domniemana strategia gracza, siła jego gry i, rzecz jasna, właśnie własne przekonanie o trafności tych ocen. Ukryta za fałszywym zaufaniem do samego siebie narracja wyłania się więc z sekwencji ruchów na szachownicy, jest inherentnie związana z mechaniką i zasadami gry, a nie z kontekstem gry¹⁸.

Powyższy przykład ilustruje również, dlaczego rozgrywki pokerowe toczone w świecie wirtualnego hazardu tak bardzo różnią się od gier toczonych przy prawdziwym stole: podczas gdy w czasie rozgrywki „twarzą w twarz” gracze mogą próbować wykorzystać bogaty arsenał teatralnych zagrywek do budowania swojej przewagi w grze, a także rozszyfrowywać

¹⁸ Krótką analizę roli intuicji w grze szachy i tego, w jaki sposób może ona pomóc budować przewagę w grze, przedstawia N. LAURITSEN: *The true secret of intuition in chess*, „Chess News”, 11/12/2005; <http://en.chessbase.com/post/the-true-secret-of-intuition-in-che> (dostęp: 31.03.2014).

mowę ciała przeciwników, w rozgrywkach pokerowych toczonych online informacje budujące zaufanie do własnych ocen strategii i umiejętności przeciwników budować można wyłącznie poprzez obserwacje ich decyzji wynikających wprost z mechaniki gry.

Przykłady te to dobre wprowadzenie do krótkiej definicji narracji emergentnej: podczas gry w szachy, w pokera, a także podczas obcowania z teoriami spisku narracja emergentna projektowana jest, by *wywołać działanie*, i osiąga ona swoje cele również dzięki działaniom, a nie wyłącznie poprzez retoryczne odwołanie się do kontekstu swojej narracji. Fałszywe złudzenie zaufania rośnie wraz z rosnącym poczuciem sprawczości i poczuciem kontroli. Fundamentem każdego *confidence trick* jest wszak odpowiednio zaprojektowany moment, w którym poczucie sprawstwa jest odebrane ofierze. To ten sam moment, w którym poczucie zanurzenia (immersji) w narracji jest również największe; innymi słowy, to moment, w którym poczucie sprawstwa jest najmocniejsze. Osuwanie się ku zupełnej bezradności odbywa się dokładnie w wyniku satysfakcjonującego wrażenia „pozostawiania u steru” i pełnej kontroli.

Narracja emergentna

Terminu „narracja emergentna”, na który już wielokrotnie się powoływałem, użyczam z być może dość zaskakującego źródła. Ostatnie dekady XX wieku oraz początek wieku XXI przyniosły gwałtowny wzrost znaczenia formy kultury (oraz formy uczestnictwa w kulturze), która opiera swój ekonomiczny sukces i kulturowe znaczenie na stymulowaniu immersyjnej iluzji poczucia sprawczości wśród swoich konsumentów. W grach wideo, jak mówi slogan, sprawstwo jest królem. Poczucie sprawstwa pojawia się w grach wideo bynajmniej nie w wyniku oczywistej (i powierzchownie banalnej) interakcji gracza z grą; możliwości tej interakcji, wraz z oczekiwanymi jej rezultatami, zostały wszak zaprojektowane przez twórców gry. Możliwość interakcji pojawia się dlatego, że zarówno do tworzenia gry, jak i do samej gry przystępuje obdarzona sprawstwem jednostka (*agent*): „każda gra komputerowa zaczyna się od sprawczej jednostki [agent]: ktoś [...] zawsze stoi za zarządzaniem znaczeniami [w grze]”, pisze McAllister¹⁹. Jednak podczas gdy klasyczne gry wideo konstruuja doświadczenie immersyjne poprzez wciągnięcie gracza w mniej lub bardziej subtelnie zaprojektowane ścieżki

¹⁹ K. McALLISTER: *Game Work: Language, Power, and Computer Game Culture*. Tuscaloosa, AL 2006, s. 45.

formalnej narracji bezpośredniej (nawet jeśli te ścieżki wydają się być „otwarte”), bardziej współczesne podejście do projektowania gier skupia uwagę twórców na kreowaniu poczucia sprawstwa gracza, obiecując uczestnictwo w prawdziwie interaktywnych narracjach (*interactive narrative*) czy raczej nawet interaktywnych opowieściach (*interactive storytelling*)²⁰, niż oferując po prostu *jakaś* interakcję z grą. W ostatnich latach udana implementacja narracji emergentnej stała się jednym z największych wyzwań branży gier wideo, jej świętym Graalem — przynajmniej wśród tych twórców, którzy wciąż zainteresowani są eksplorowaniem potencjału gier wideo jako medium zdolnego przekształcić cały kulturowy paradygmat tworzenia (autorstwa) opowieści (*storytelling*)²¹.

Choć trudno osiągnąć pożądane przez teorię narracji emergentnej efekty, jako sam koncept jest ją wytłumaczyć stosunkowo łatwo: jest to praktyka projektowania gier, która tworzy wrażenie (iluzję) tworzenia własnej osobistej narracji przez aktywnych i obdarzonych sprawczością graczy, w wyniku ich działań podejmowanych w świecie gry, działań wynikających z mechaniki gry raczej niż samej powierzchownej historii opowiadanej przez grę. Osiągnięcie takich pożądanych efektów przy użyciu medium, w którym, na przykład, tempo prowadzenia narracji kontrolować jest niełatwo i w którym gracz zawsze może zdecydować się zrobić czy przynajmniej próbować zrobić rzeczy, których gra od niego nie oczekuje, jest jednak frustrująco trudne.

Choć wydaje się to zaskakujące, elementy narracji emergentnej są obecne w grach wideo od samych początków tego medium. Co ważne, nie należy utożsamiać doświadczenia narracji emergentnej z doświadczeniem immersyjnym czy z doświadczeniem realistycznym, choć oczywiście wszystkie trzy formy doświadczenia gier często są ze sobą związane. Na przykład kla-

²⁰ W języku polskim trudno wyrazić różnicę pomiędzy angielskimi terminami *narrative*, *story* czy *storytelling*, które najczęściej tłumaczone są jako niejednoznaczne polskie terminy „narracja” czy „opowieść”. Stąd w dalszych częściach tekstu użycie tych terminów staram się ilustrować odwołaniem do ich bardziej precyzyjnych angielskich odpowiedników.

²¹ Szczegółową analizę sprawczości gracza przedstawia M. SCHULZKE: *Models of Agency in Game Studies*. „Technoculture: An Online Journal of Technology in Society” (vol. 2/2012); <http://tcjournal.org/drupal/vol2/schulzke> (dostęp: 31.03.2014). Schulzke rozróżnia trzy modele sprawczości gracza: pierwszy model to model deterministyczny, według którego gracze pasywnie konsumują informacje podane przez grę, automatycznie i jednoznacznie komunikując znaczenia i tworzącą jednakowe lub bardzo zbliżone doświadczenie gry dla każdego z graczy. Drugi model to model „woluntarystyczny”, w którym gracze pozostają całkowicie odporni na jakikolwiek potencjał tworzenia przez gry oryginalnych znaczeń, zdolnych zmieniać postrzeganie graczy przez nich samych poza światem gry; według tego modelu tożsamość gracza pozostaje niezmienna niezależnie od tego, co gra próbuje mu przekazać lub co gra próbuje „mu zrobić”. Trzeci model, preferowany przez Schulzkego, to model „centrystyczny”, będący wypadkową pozostałych dwóch modeli. Model ten pozostawia przestrzeń na to, by gra była zdolna tworzyć znaczące doświadczenia, które mogą wpływać na ideologie i tożsamości graczy poza światem gry.

syczna gra *Pong* — choć uzależniająco immersyjna — nie stanowi w żadnym wypadku realistycznego przedstawienia jakiegokolwiek doświadczenia spoza świata gry (poza, rzecz jasna, doświadczeniem gry w *Pong* i licznych podobnych gier). *Pong* zawiera jednak ważne elementy narracji emergentnej: świat gry jest uniwersalnie postrzegany przez graczy jako symboliczne przedstawienie stołu do tenisa stołowego lub kortu tenisowego, na którym trwa mecz tenisowy. Ponieważ niediegetyczne elementy gry, takie jak tablica wyników, przypominają graczom o trwającej symbolicznej symulacji, świat tej gry rozpoznawalny jest jako gra, w której wynik ma znaczenie. Również diegetyczne elementy gry, stanowiące równocześnie fundamentalne cechy rozgrywki, pełnią podobne funkcje: ciąg prostokątów wyświetlany pośrodku ekranu rozpoznawany jest jako siatka, zaś dwa dłuższe prostokąty, którymi gracze manipulują podczas gry, rozpoznawane są jako rakietki tenisowe lub rakietki do gry w ping ponga. By utwierdzić się w przekonaniu, że w przypadku obcowania z grą *Pong* mamy szansę doświadczyć elementów narracji emergentnej, warto przypomnieć sobie, w jaki sposób gracze reagują na wydarzenia rozgrywające się „na korcie” gry: częste odniesienia do *ścięć*, *podcięć* czy *podkręconych piłek* ilustrują, w jaki sposób obok samej rozgrywki toczy się narracja gry (której oczywiście nie można tutaj mylić z *opowieścią* gry, bo tej, rzecz jasna, w *Pong* brak).

Ponieważ zależy mi, by skupić naszą uwagę na mechanizmach narracji emergentnej raczej niż na potencjale prowadzenia opowieści emergentnej (*emergent storytelling*), warto zwrócić uwagę na znaczące różnice pomiędzy tymi dwoma terminami. Wydaje się to tym bardziej ważne, że wielu krytyków (głównie uczestników wielu forów internetowych), wypowiadających się z rezerwą na temat potencjału narracji emergentnej, wydaje się traktować ów termin tak, jakby oznaczał znacznie szersze i mniej realistyczne oczekiwania wobec opowieści emergentnej. Dwa główne trendy obecne w tych wypowiedziach wydają się być następujące: pierwszy chciałby widzieć w narracjach emergentnych formę umożliwiającą graczom rzeczywiste tworzenie (autorstwo) ich własnych doświadczeń w świecie gry w sposób, który umożliwiałby przedstawienie tych doświadczeń jako podlegającą wtórnej narracji opowieść (*a retellable story*). Rzeczywistość gier wygląda jednak inaczej: jakkolwiek ciekawe wydają się doświadczenia gracza w nawet najbardziej otwartym świecie gry, próby ich ponownego opowiedzenia nie mają cech opowieści, a sprowadzają się raczej do sporządzenia relacji: „Poszedłem do lasu, zerwałem parę jagód, zabiłem kilka potworów” itd. Inne popularne rozumienie narracji emergentnej, znacznie bardziej atrakcyjne z punktu widzenia projektantów gier mających ambicję bycia autorami nowych form artystycznej kreacji, chciałoby widzieć w mechanizmach narracji emergentnej narzędzia umożliwiające skuteczniejsze przedstawienie opowieści należącej do prowadzonej wewnątrz gry narracji formalnej i umożliwiające

progres akcji gry, a równocześnie oferujące graczowi satysfakcjonujące poczucie sprawczości, które wynika z faktu, że gracz zdaje się współtworzyć wydarzenia wewnątrz opowieści. „Zaatakowany przez potwory zareagowałem instynktownie, szukając schronienia w lesie, tam zerwałem parę jagód mających magiczną moc; wyposażony w specjalne zdolności stanąłem do walki z potworami i udało mi się je zabić”.

Łatwo zatem podać tytuły gier, w których gracz może tworzyć własne ścieżki eksploracji interaktywnego świata (głównie gry RPG, obiecujące możliwość poznawania otwartego świata), tudzież które wręcz oczekują od gracza jedynie interakcji ze światem gry (*sandbox games*, często nieprzedstawiające własnej opowieści). Gry takie można byłoby nazywać środowiskami interaktywnymi (*interactive environments*), ponieważ z wielu z nich, choć oferują one typowe elementy mechaniki gier, gracze mogą korzystać w sposób właściwie niepozwalający definiować ich aktywności jako gry. Potencjał tworzenia interaktywnej emergentnej opowieści w takich grach jest ograniczony przez liczne problemy z cechami jakiegokolwiek narracji (*storytelling*), których gry takie nie są w stanie zapewnić. Wśród nich na pewno można wymienić problemy, o których była już mowa wyżej: trudności z zaprojektowaniem tempa narracji, brak możliwości stworzenia znaczącej opowieści w takich środowiskach czy też ograniczona atrakcyjność domniemanej pełnej swobody graczy tworzących swoje własne ścieżki „narracji”, które nijak nie stają się opowieściami.

Z takimi tradycyjnie obecnymi w niemal każdej grze problemami ze skutecznym prowadzeniem atrakcyjnej narracji twórcy gier próbują radzić sobie, wprowadzając element narracji (nie opowieści!) emergentnej, która wzbogaca poczucie sprawczości gracza, dając mu szanse dokładniej podążać starannie zaprojektowaną przez twórców gry ścieżką narracji formalnej. W rezultacie dobrze zaprojektowane mechanizmy narracji emergentnej — w przeciwieństwie do opowieści emergentnej — są sprzymierzeńcami twórców chcących przedstawić w pełni kontrolowaną przez nich i spójną opowieść interaktywną, co wydaje się być wnioskiem wysoce nieintuicyjnym, zwłaszcza gdy przypomnimy sobie, że popularne rozumienie roli narracji emergentnej oczekuje od tych mechanizmów możliwości tworzenia wypełnionych znaczeniem opowieści *wyłącznie* w wyniku działań gracza. Przedstawiając ten wniosek w nieco inny sposób, można powiedzieć, że gry wideo oferują wzmocnienie poczucia sprawstwa dzięki precyzyjnemu zaprojektowaniu rozgrywki, wymagając od graczy działań będących oczekiwanym skutkiem impulsów umieszczonych wewnątrz rozgrywki, co pozwala twórcom gry na większą kontrolę nad przedstawieniem ich własnej (a nie tworzonej przez graczy) opowieści. Opowiadane przez takie gry historie są zatem wynikiem interakcji możliwej dzięki mechanice gry, stymulującej reakcję gracza, które z kolei uruchamiają asocjacje narracyjne,

oraz dzięki narracji formalnej, której przedstawienie jest łatwiejsze dzięki umieszczonym w grze elementom narracji emergentnej. Stąd w grach, które udanie korzystają z technik narracji emergentnej, możemy oczekiwać „sztywniejszej” opowieści prowadzonej liniowo (*linear storytelling*) lub quasi-liniowo, a nie otwartych światów. Warto jednak podkreślić raz jeszcze, że elementy narracji emergentnej nie muszą być powiązane z jakąkolwiek opowieścią — mogą one być budowane na podstawie najprostszych symbolicznych przedstawień (jak ma to miejsce w grze *Pong*), które generują asocjacje narracyjne (takie jak dokumentacja postępu w grze), jednak nie opowiadają żadnej historii.

Retoryka proceduralna

Technika tworzenia narracji emergentnej korzysta z wielu mechanizmów zdefiniowanej przez Iana Bogosta retoryki proceduralnej, czyli, jak ją określa Bogost, praktyki retorycznego wykorzystania procesów, działającej w podobny sposób do tego, w jaki retoryka werbalna wykorzystuje perswazyjnie sztukę oratorską, a retoryka wizualna — obraz: „retoryka proceduralna to ogólny termin oznaczający praktykę tworzenia [*authoring*] argumentacji poprzez procesy”²². Teoria retoryki proceduralnej ilustruje, obok swoich innych założeń, dwie cechy gier wideo, o których nie zwykliśmy myśleć w pierwszej kolejności, gdy mowa o tej formie rozrywki. Z jednej strony użycie tego terminu sugeruje — co oczywiste — perswazyjną naturę tych praktyk retorycznych i, co za tym idzie, perswazyjną naturę niektórych gier: mają one na celu zmianę opinii odbiorcy lub spowodowanie jego działania. Z drugiej strony korzystanie z retoryki proceduralnej umożliwia w równie oczywisty sposób autorską ekspresję, a zatem widzi w grach zdolność do efektywnego wyrażenia idei. Obie te cechy sugerują olbrzymi potencjał narracyjnej mechaniki gier, podsycanej dzięki ich mocy retorycznej. Retoryka proceduralna jest zatem nierozzerwalnie związana z kilkoma typami działania: nie tylko z działaniem gracza czy też doświadczaniem gry przez gracza w czasie rozgrywki, ale także z aktem autorskiej ekspresji, co oznacza też, że za tą formą wyrazu stoi obecność woli autora, dalece wykraczającej poza prezentację wizualnej strony gry, a nawet poza spektakularną mechanikę gry.

Bogost pisze więc o „autorstwie proceduralnym” (*procedural authorship*), które umożliwia budowanie argumentacji „budowanych nie z wykorzysta-

²² I. Bogost: *Persuasive Games...*, s. 28–29.

niem słów czy obrazów, a poprzez autorstwo zasad zachowania, konstruowanie modeli dynamicznych [obecnych w grze]²³. W informatyce zasady te tworzone są za pośrednictwem kodu programu i praktyki programistycznej; autorstwo kodu zawsze stanowi więc najgłębszy poziom autorstwa proceduralnego i retoryki proceduralnej wykorzystywanej w grach. Na poziomie bardziej powierzchownym, aczkolwiek równie ważnym, zasady, o których pisze Bogost, są tworzone za pośrednictwem autorstwa mechaniki gry. Gra wideo tworzy zatem wielowarstwowy system retoryki proceduralnej: działa ona zarówno na poziomie procedur wyrażonych za pomocą kodu, które tworzone są zgodnie z ich własną logiką programistyczną, a także na poziomie mechaniki gry, której wyrażenie jest możliwe dzięki procedurom wyrażonym za pomocą kodu. Ponieważ w grach odnoszących sukces tak wiele zależy od ich zdolności tworzenia asocjacji narracyjnych dzięki wykorzystaniu technik tworzenia narracji emergentnych, tworzonych przez gracza w czasie zaprojektowanej dla niego rozgrywki, argument wyrażony za pomocą emergentnej perswazji przybiera znajomy kształt zabiegu retorycznego: „na model argumentacji proceduralnej taki jak gra wideo można spojrzeć jak na system wzajemnie wewnątrz siebie zagnieżdżonych entymematów, pojedynczych twierdzeń proceduralnych, które gracz samodzielnie dosłownie uzupełnia poprzez interakcję”²⁴. Podczas gdy gracze otrzymują fałszywą obietnicę stania się współautorami lub wręcz autorami narracji gry i obietnicę przyjemności wynikającej z poczucia sprawczości, w rzeczywistości mechanizmy narracji emergentnej, wsparte logiką argumentacji proceduralnej, dają twórcom gier satysfakcjonującą artystycznie możliwość autorskiej ekspresji dzięki zaprojektowanym przez nich perswazyjnym interakcjom.

* * *

Jak wyglądałyby zatem mechanizmy narracji emergentnej wykorzystywane przez twórców teorii spisków? Czym różnią się one od tradycyjnie opisywanej słownej perswazji, korzystającej z całego zasobu środków retorycznych, w tym entymematów? Tekst niniejszy miał na celu przedstawienie niezwykle uproszczonego zestawienia tych dwóch form retoryki, wynikającego z pozostawiającej wiele do życzenia zdolności akademii współkształtowania cywilizowanej debaty społecznej dotyczącej teorii spisków. Mając więc na uwadze taki potężny skrót myślowy, można byłoby powiedzieć, że różnice nie są zbyt duże: to, co dzieje się w wyniku pojawienia się narracji emergentnej, oparte jest na mechanizmach podobnych do mechanizmu działania entymematów, w obu przypadkach wynikiem ich wpływu na od-

²³ Ibidem, s. 29.

²⁴ Ibidem, s. 43.

biorcę jest zaplanowana (*authored*) reakcja na sylogizm pozbawiony jednej z przesłanek. Wydaje mi się też, że dostrzeżenie w teoriach spisku (a także w innych formach retorycznej perswazji) cech narracji emergentnych pozwala jeszcze dobitniej podkreślić, że narracje konspiracyjne nie tylko obiecują ulgę w cierpieniu wynikającym z odczuwanego braku poczucia sprawstwa, ale — co ważniejsze — oczekują od swoich odbiorców działania, chociażby i działania symbolicznego. Podczas gdy możemy oczekiwać, że już wkrótce w pełni objawi się zdolność gier wideo do wzbudzania działania politycznego, być może w rewolucyjnej formie, w przypadku teorii spisku reakcje na bodźce zaprojektowanych w nich mechanizmów narracji emergentnej zawsze wzbudzają działanie polityczne, nawet jeśli przypominają one niewinne poświęcenie się hobby czy mają formę bezrefleksyjnego klikania w kolejne linki umieszczone w internetowym wszechświecie spisku. Omówienie cech narracji emergentnej pokazuje, w jaki sposób teorie spisku już teraz opanowały doskonale projektowanie reakcji odbiorców, wszczepiając w ich świadomość uczucie ciekawości, niewiary, strachu oraz — przede wszystkim — złości.

Marcin Sarnek

Kings Don't Die in Traffic Accidents: Conspiracy Theories and the Narratives of Video Games

Summary

The author proposes to view conspiracy theories from a new angle resulting from a comparison between their rhetorical features, the mechanisms of emergent narratives and the procedural rhetoric which characterises contemporary video games. Conspiracy theories offer their recipients a rhetorically rich alternative reading of historical events, challenging the crises caused by the lack of the sense of agency, which is a mark of the societies where such theories gain greatest popularity. In turn, the artistic and commercial success of video games is based on a similar illusion of agency whereby players are under an impression that it is them who control the events within the game's world. By referring to the most popular of all conspiracy universes constructed around the assassination of President Kennedy and to the theory of procedural rhetoric proposed by Ian Bogost, the author presents numerous common traits of both types of rhetoric. The most important among them is the focus of rhetorical attention on expected action: while video games, in order to exist, require action from the gamer, conspiracy theories, resorting to similar mechanisms of the emergent narrative, also expect action, even if symbolic. This conclusion explains why conspiracy theories are continuously politically valid, despite the fact that many consider them to be harmless hobbies. The aim of juxtaposing conspiracy theories and video games is itself rhetorically laden as it is effectuated by a conviction that the contemporary academia seems to have exhausted the possibility of influencing the social perception of conspiracy theories in the world saturated

with constant new-media messages. The academic world is thus more of a remote commentator than a participant in social debates. From such a sense of exhaustion and ineffectiveness flows the proposal to view conspiracy theories from new perspectives, including perspectives so unorthodox that they may even seem unserious.